

ROLES DEL EQUIPO ARBITRAL

- **Juez 1 (Tapiz):** Dirige el combate, señala los puntos, detiene la acción ante cualquier riesgo físico y verifica la seguridad inicial.
- **Juez 2 (Crono y Apoyo):** Controla el tiempo. Avisa del final y actúa como segunda opinión si el Juez 1 no ve una acción.
- **Juez 3 (Mesa):** Anota los puntos en el acta, avisa si hay diferencia de 10 puntos y actúa como voto de desempate en caso de duda entre J1 y J2.

CRITERIOS DE VICTORIA

1. **Incomparecencia o Riesgo:** Si alguien no se presenta a tiempo o acude incumpliendo las normas de higiene y seguridad (uñas largas, joyas, ropa inadecuada), pierde automáticamente y gana la oponentencia. Ídem si pone en riesgo la seguridad del oponente en una acción (aunque sea involuntario), golpea, etc.
2. **Tocado:** Inmovilizar las dos escápulas de la oponentencia contra el tapiz. Fin del combate. **Superioridad Técnica:** Alcanzar 10 puntos de ventaja. Fin del combate. **Por Puntos:** Al agotar los 3 minutos de tiempo.

Criterios de Desempate (por orden):

1º Quien tenga la acción técnica de mayor puntuación (ej. un derribo de 4 vale más que dos de 2); 2º Quien tenga menos avisos por pasividad; 3º Quien haya marcado el último punto, 4º Si fuera necesario añadir un cuarto criterio de desempate se debe anotar en el acta.

TIEMPOS DEL COMBATE (debéis controlar que no se os vaya el tiempo)

- **30 segundos:** Revisión de seguridad y saludo.
- **3 minutos:** Tiempo efectivo de combate (reloj corrido).
- **30 segundos:** Veredicto y saludo final.
- **1 minuto:** Cambio de deportistas.